

Card Game “Ngomong Apa Ya?”

Fitricia Hidayah¹, Jupriani²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email : cia.is.my.real.name@gmail.com

Submitted: 2022-02-16

Published: 2022-03-30

Accepted: 2022-02-28

DOI: 10.24036/dekave.v12i1.116997

Abstrak

Berkomunikais secara langsung kerap menjadi hal yang menyulitkan bagi beberapa kalangan. Hal ini terjadi karena pada era pandemi banyak individu menghabiskan waktu yang lama didalam rumah dan hanya berinteraksi dengan individu yang sama hal ini menyebabkan perilaku isolasi social pasca pandemi. Maka dari itu diperlukan media yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” ini agar dapat membangun komunikasi antar pemain. Teori yang digunakan dalam card gam ini adalah teori komunikasi, fase dewasa awal, desain komunikasi visual, warna, tipografi, ilustrasi, layout, dan card game. Dengan menggunakan analisis 5W+1H untuk memperoleh data-data yang didapat pada perancangan card game ini. Perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” sebagai media utama juga disertai dengan media pendukung seperti packaging, poster, stiker, hand sanitizer, tote bag, dan reusebale bottle.

Kata kunci: game, komunikasi, interaksi, pasca pandemi

Pendahuluan

Dalam berkehidupan sosial manusia ditakdirkan untuk hidup secara berkelompok. Komunikasi memiliki peranan penting dalam berkehidupan sosial. Dengan berkomunikasi manusia dapat menyampaikan maksud dari buah pikiran.

Komunikasi merupakan interaksi yang terjadi antar individu baik secara tidak langsung maupun seacara langsung. Menurut Alo Liweri (2017:3) Inreaksi yang terjadi antar 2 individu atau lebih di tingkat pribadi, face to face atau bisa disebut komunikasi atar personal. Ada banyak cara untuk untuk berkomunikasi secara personal salah satunya dengan berbicara secara langsung. Berbicara merupakan cara individu untuk berkomunikasi.

Komunikasi yang baik tidak melulu hanya soal interaksi antar individu tetapi bagaimana indivdu tersebut mempertahankan alur percakapan terhadap lawan bicara

agar memberikan pengaruh/aura positif. Alternatif lain yang dapat dilakukan untuk mempertahankan alur percakapan yaitu mencari topik baru.

Diera pascapandemi ini banyak individu yang sulit untuk berinteraksi secara langsung karena sebelumnya mereka dituntut untuk menghabiskan waktu yang lama didalam rumah dan hanya berinteraksi dengan individu yang sama. Karena kejadian tersebut banyak individu yang sulit untuk mempertahankan alur percakapan dan bahkan sulit untuk memulai percakapan dengan orang baru.

Kesulitan untuk memulai percakapan ini menjadi masalah dibanyak kalangan, khususnya pada individu dewasa awal usia 18-25 tahun. Santrock (2011) mengatakan bahwa periode dewasa awal merupakan periode peralihan dari remaja ke dewasa, masa ini ditandai dengan kegiatan yang bersifat eksplorasi dan eksperimen. Peralihan dari periode remaja menuju periode dewasa diwarnai dengan perubahan yang berkesinambungan. Pada masa ini banyak terjadi masalah dan ketegangan emosional, yang menuntun pada perilaku isolasi sosial. Era pandemi sangat memicu perilaku tersebut ditambah dengan banyaknya teknologi yang memicu perubahan tersebut.

Sebelum era pandemi teknologi berkembang pesat, bahkan di era pandemi teknologi tidak mengalami kemunduran kendati banyak hal-hal lain yang berhenti tetapi tidak dengan teknologi bahkan berkembang semakin pesat. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan paling pesat yaitu gadget. Bahkan gadget merupakan teknologi yang paling diminati pada saat ini. Gadget banyak membantu kehidupan manusia, gadget juga menyediakan fitur-fitur yang dapat mempermudah kehidupan manusia dengan aplikasi yang beragam jenisnya.

Walaupun banyak kebaikan dari gadget namun tidak bisa dipungkiri gadget mempunyai banyak sisi negatif, salah satu dampak penggunaan gadget adalah menjauhkan individu dari kehidupan sosial. Contohnya pada saat berkumpul bersama kelompok banyak individu yang lebih cenderung aktif dengan gadget masing-masing. Masing-masing individu cenderung tidak menyadari pentingnya berinteraksi dengan individu lain bahkan tidak mengenali temannya sendiri. Sehingga diperlukan media yang dapat membantu individu untuk berinteraksi dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Sebetulnya banyak media yang dapat meminimalisir kelemahan yang ada pada gadget, salah satunya membuat game yang dapat memuat para pemain saling berinteraksi secara langsung.

Perancang memilih media card game dikarenakan game merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan masing-masing individu dapat berinteraksi dan berbicara langsung. Kegiatan tersebut dapat menciptakan komunikasi antar individu secara langsung ketika berkumpul bersama individu lainnya. Card game juga memiliki banyak keuntungan salah satunya bisa diberi muatan persoalan moral, etika, budaya dan agama.

Card game ini dapat dimainkan dengan jumlah 2-4 pemain. Card game ini ditujukan untuk laki-laki dan perempuan dewasa yang berusia 18-25 tahun. Permainan di jalankan dengan memilih satu kartu yang berisikan pertanyaan dan individu lain yang menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu tersebut. Dengan sistem tanya-jawab, card game dapat membantu masing-masing individu untuk berinteraksi secara langsung.

Diberi nama "Ngomong Apa Ya?", pemilihan nama "Ngomong Apa Ya?", dikarenakan dalam berkomunikasi secara langsung banyak individu yang bingung atau tidak tau bagaimana mempertahankan alur percakapan bahkan untuk memulai percakapan itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan menggunakan nama "Ngomong Apa Ya?" sebagai nama card game ini, diharapkan dapat membantu individu untuk berkomunikasi secara langsung untuk meningkatkan kesadaran pentingnya berinteraksi antar manusia dan peka terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian laporan karya akhir ini berjudul "Card game Ngomong Apa Ya".

Metode

1. Metode Perancangan

Metode perancangan sangat diperlukan dalam suatu perancangan desain komunikasi visual sangat diperlukan untuk menyesuaikan antara rumusan masalah perancangan dengan tujuan perancangan sehingga dapat menghasilkan suatu produk hasil rancangan.

Metode dalam perancangan card game ngomong apa ya? ini menggunakan metode glass box. Metode glass box adalah metode yang berfikir secara rasional dan logis. Metode glass box mempunyai 4 tahapan yaitu: 1) Persiapan, tahapan untuk menyiapkan perangkat dan segala keperluan proses desain, 2) Inkubasi, tahapan untuk mempersiapkan diri untuk menjadi lebih segar, tenang dan peka untuk

mengolah berbagai macam informasi sehingga memungkinkan untuk melahirkan ide-ide, 3) Iluminasi, tahapan dimana ide diharapkan bisa lahir sebagai efek dari tahap persiapan dan inkunasi, tahap iluminasi berujung pada sketsa ide, 4) Verifikasi, tahapan dimana semua proses desain mengalami finishing.

Metode perancangan dalam karya akhir ini diawali dengan metode pengumpulan data yaitu cara yang dilakukan perancang dalam memperoleh data, baik data dari lapangan (data primer) maupun kajian pustaka (data sekunder). Perancangan card game ini dilakukan dengan penelusuran terhadap target audien usia 18-25 tahun, untuk memahami pola interaksi sosial, dan pola kecenderungan target audien terhadap berbagai hal. Menghasilkan data tertulis dan data lisan dari narasumber, data ini kemudian diolah untuk dijadikan pedoman dalam perancangan card game Ngomong Apa Ya?.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan penulis pada card game Ngomong Apa Ya?, yakni menggunakan analisa 5W + 1H. Analisa data menggunakan teori 5W + 1H untuk memecahkan masalah dan memicu munculnya ide-ide untuk menyelesaikan masalah.

1. What (apa) ?

Kurangnya interaksi langsung yang terjadi antar individu ketika berkumpul bersama karena sulit untuk memulai percakapan antar individu dikarenakan terlalu lama berdiam diri di rumah. Masing-masing cenderung terlalu aktif dengan gadget ketika berkumpul bersama.

2. Who (siapa) ?

Masalah ini khususnya terjadi pada dewasa usia 18-25 tahun yang Terlalu lama berdiam diri dirumah.

3. Where (dimana) ?

Masalah ini hampir terjadi pada setiap orang dewasa yang tinggal di perkotaan yang terlalu lama berdiam diri di rumah ketika pandemi.

4. When (kapan) ?

Masalah ini terjadi ketika masa prapandemi.

5. Why (kenapa) ?

Masalah ini terjadi karena sulitnya memulai komunikasi bersama teman sebaya karena terlalu berdiam diri dirumah ketika pandemi maka dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu untuk berinteraksi untuk memulai percakapan dan mempertahankan alur percakapan.

6. How (bagaimana) ?

Berdasarkan paparan diatas penulis menyimpulkan bahwa untuk menyelesaikan masalah tersebut maka digunakanlah media yang dapat membantu individu-individu untuk lebih mudah berkomunikasi langsung.

Pembahasan

Media utama yang digunakan pada perancangan game untuk usia 18-25 tahun yang dapat membantu komunikasi personal antar individu ini adalah card game. Card game adalah jenis permainan non-elektronik yang dilakukan di atas meja(tabel top) dengan kartu sebagai medianya. Game ini dimainkan oleh 2-5 pemain.

Penulis merancang game ini agar dapat membantu individu-individu dalam berkomunikasi secara langsung dengan media kartu yang dapat dimainkan ketika berkumpul bersama(hangout) berdasarkan target audien berusia 18-25 tahun yang sangat suka aktifitas hangout . Penggunaan media card game memiliki banyak keuntungan salah satunya dapat dibawa kemana saja dan dimainkan dimana saja. Card game juga membantu masing-masing individu yang kesulitan untuk mempertahankan alur komunikasi karena sulitnya untuk mencari topik perbincangan ketika berkumpul bersama teman sebaya.

1. Perancangan card game “ngomong apay a?”

Perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” ini dilandasi oleh fenomena sulitnya individu dalam berkomunikasi dengan individu lainnya, hal ini dikarenakan efek dari ketika pandemi banyak individu yang berdiam diri terlalu lama didalam rumah dan berinteraksi dengan individu yang sama. Masalah ini menuntut kepada perilaku isolasi sosial.

Perilaku isolasi sosial ini merupakan kondisi yang memprihatinkan khususnya bagi individu dewasa awal usia 18-25 tahun. Individu pada fase ini seharusnya lebih banyak

berinteraksi secara langsung dengan individu lainnya agar dapat bertukar pikiran dalam menyelesaikan masalah tentang bagaimana beradaptasi dengan pola hidup baru. Kegiatan berkomunikasi secara langsung sangat berguna untuk memahami lawan bicara kita, sehingga kita dapat mengenal mereka secara lebih baik dalam berhubungan.

Untuk itu dibutuhkan sebuah media yang dapat mendukung dalam berkomunikasi secara langsung. Salah satu media yang paling efektif adalah melalui media game karena game dapat menyokong aktifitas komunikasi dan interaksi manusia, maka digunakanlah media Card game.

Konsep card game ini adalah komunikasi, game ini berisikan pertanyaan yang dimainkan dengan sistem tanya jawab. Para pemain secara bergiliran mengambil satu kartu kemudian menjawab pertanyaan dari kartu tersebut.

Card game ini diberi judul “Ngomong Apa Ya?”. Pemilihan judul ini dilandasi oleh pertanyaan yang sering muncul disetiap tiap individu ketika berkumpul bersama.

2. Pendekatan Verbal






Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan “Card game Ngomong Apa Ya?” berupa penggunaan bahasa yang familiar dan kekinian. Tema yang diangkat adalah seputar masalah yang sering dihadapi oleh individu usia 18-25 tahun seperti pandangan mengenai masa depan, memahami peran sosial. Penulis juga menyisipkan beberapa tema hiburan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya cara bermian saling tanya jawab dapat menimbulkan komunikasi personal antar pemain.

3. Pendekatan Visual

A. Warna

Warna yang digunakan pada perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” adalah warna-warna yang bersifat tenang dan nyaman. Berikut adalah warna yang dominan digunakan perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” :

Nama	Warna	Kesan	RGB	CMYK
------	-------	-------	-----	------

Biru tua		Bersih, bijak,	R : 39 G : 76 B : 119	C : 93 M : 73 Y : 30 K : 14
Biru		Tenang, dipercaya	R : 96 G : 150 B : 185	C : 64 M : 31 Y : 15 K : 0
Biru muda		Sejuk, nyaman	R : 163 G : 205 B : 237	C : 33 M : 9 Y : 0 K : 0
Abu muda		Sensitif, emosional	R : 231 G : 235 B : 238	C : 8 M : 4 Y : 4 K : 0
Abu tua		Netral	R : 139 G : 140 B : 136	C : 48 M : 39 Y : 42 K : 4

B. Tipografi

Berikut adalah bentuk font yang akan digunakan dalam perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” :

Jenis font	Bentuk Huruf	Kesan	Pemakaian
Butler	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 0123456789	Klasik, tenang,	Headline
Montserrat	ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ 0123456789	Efisien, jelas, sederhana	Bodycopy

C. Ilustrasi

Pendekatan visual ilustrasi pada perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” adalah flat illustration. Flat illustration dipilih karena berkesan simple dan minimalistik. Sentuhan flat illustration terkesan nyaman dan tenang dimana ketika berkumpul bersama individu pada usia 18-25 tahun ingin mendapatkan kesan tersebut.



Layout

Layout perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” merancang layout yang sederhana dengan banyak menggunakan whitespace. Layout ini dipilih agar menciptakan suasana yang nyaman, perancang ingin memfokuskan target audien untuk lebih memperhatikan isi dari games ini. Layout pada games ini merupakan penggabungan antara teks, ilustrasi,

dan warna. Layout ini didominasi oleh teks dengan penyusunan yang seimbang. Tampilan teks pada tiap kartu sama agat audien fokus pada pertanyaan ditiap kartu.

4. Media

a. Media utama

1. Kartu permainan

Kartu dalam game ini berbentuk persegi panjang, yang terdiri atas 40 kartu yang berisikan pertanyaan dengan tema yang berbeda-beda mulai dari pertanyaan seputar keseharian, hiburan, hobi, moral, dan masa depan.



2. Cara Bermain

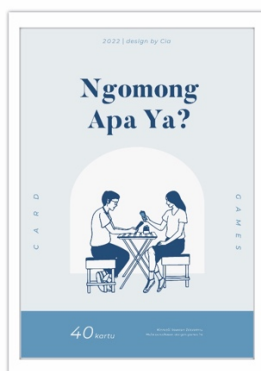
Card game “Ngomong Apa Ya?” dimainkan oleh 2-5 orang pemain Card game ini dapat dimainkan dengan cara yang sangat mudah. Aturan dalam game ini adalah salah satu pemain mengocok kartu kemudian masing-masing pemain mengambil satu kartu secara bergiliran dan menjawab pertanyaan dari isi kartu tersebut.

b. Media Pendukung

a. *Packaging*



b. Poster



c. Stiker



d. *Hand sanitizer*



e. *Tote bag*f. *Reuseable bottle*

Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan perancang terhadap card game “Ngomong Apa Ya?” dapat disimpulkan bahwa individu berusia 18-25 tahun, dapat disimpulkan bahwa di era pasca pandemic banyak individu yang sulit berkomunikasi secara langsung karena pada pandemic mereka menghabiskan waktu yang lama didalam rumah dan hanya berinteraksi dengan individu yang sama yang menyebabkan perilaku isolasi sosial ditambah dengan gadget yang berkembang sangat pesat. Banyak individu yang menganggap biasa perilaku tersebut. Sehingga diperlukannya media yang dapat membantu individu dalam berkomunikasi secara langsung dalam percakapan, maka digunakanlah media berupa card game yang bersifat menghibur dan dapat dimainkan secara langsung. Konsep dari card game ini berbasis komunikasi, dengan system tanya-jawab yang menyokong masing-masing individu untuk berinteraksi secara langsung.

Perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” ini dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti layout, warna ilustrasi, dan tipografi kendati informasi dan pesan dapat tersampaikan dengan baik dan diminati oleh target audien. Card game “Ngomong Apa Ya?” mengedepankan kesan simpel dan sederhana agar target audien merasa nyaman Ketika bermain game ini. Media utama dari card game “Ngomong Apa Ya?” adalah kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan dengan tema beragam yang berjumlah 40 kartu. Media pendukung yang digunakan pada card game “Ngomong Apa Ya?” yaitu packaging, poster, stiker handsanitizer, totebag dan reuseable bottle.

2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari Perancangan card game “Ngomong Apa Ya?” di atas perancang membuat beberapa saran yaitu :

1. Agar card game “Ngomong Apa Ya?” berperan menjadi salah satu media yang menghibur dan membantu bagi semua kalangan,
2. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan selain mengisolasi diri dari kehidupan sosial salah satunya bertukar pikiran dengan teman sebaya.
3. Bagi perancang yang akan merancang game berbasis komunikasi periapkan data verbal, data visual, dan data-data yang dibutuhkan dalam perancangan kendati dapat menemukan permasalahan dan solusi yang jelas. Hal ini untuk mendapatkan karya yang optimal.
4. Tingginya biaya dan banyaknya proses yang dibutuhkan untuk merancang card game “Ngomong Apa Ya?” ini, diharapkan ada pihak-pihak yang bersedia untuk mensponsori produksi card game “Ngomong Apa Ya?” ini, karena pentingnya untuk berinteraksi antar sesama manusia.

Rujukan

Adams, Ernest. 2013. *Fundamentals of Game Design*. USA: New Riders.

Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2005. *Basic Design 02: Layout*. UK:

- Anggrain, Lia dan Nathali, Kirana. 2018. Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung : Penerbit Nuansa.AVA Publishing.
- Fachrul Nurhadi, Zikri.2017. Teori Komunikasi Kontemporer. Indonesia: Prenada Media.
- Hurlock, E, B. 1996. Psikologi Perkembangan, Jakarta : Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CVAndi Offset.
- Liwerli, Alo. 2007. Komunikasi Antar Personal. Indonesia: Prenada Media.
- Mappiare, Andi. 18983. Psikologi Orang Dewasa. Surabaya : Usaha Nasional
- McGonigal, Jane. 2011. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. USA: The Penguin Press.
- Resnick, Elizabeth. 2003. Design for Communication: Conceptual Graphic Design Basics. USA: John Wiley & Sons.
- Rustan, Surianto. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Said, Abdul Azis. 2006. DIMENSI WARNA. Makassar: UNM Makassar.
- Santrock, J, W. 2011. Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup). Jakarta : Erlangga.
- Suharto Cenadi, Christine.1999. "Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual" dalam NIRMANA Vol. 1, No. 1. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Trenholm, Sarah dan Jensen. Arthur. 2011. Interpersonal Communication Trenholm 7th Edition. USA: Oxford University Press.
- Yunita Wijaya, Priscilia. 2004. TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. Surabaya: Universitas Kristen Petra.